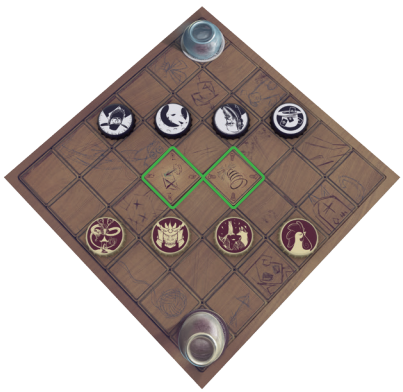
SODA POP MODULES

Tappi indisciplinati

Questi due moduli cambieranno le regole di spostamento di ciascun Tappo che inizia lo spostamento sopra di essi. Possono essere utilizzati insieme o separatamente.

Durante la fase di preparazione, posizionate due tessere per il modulo scelto sugli spazi mostrati nell'immagine sottostante. Se vengono usati entrambi i moduli, mescolate le 4 tessere insieme e posizionatene due casualmente in questi spazi.



Rallentamento

Quando un Tappo inizia il suo spostamento da una tessera Rallentamento, la distanza di movimento potrà essere ridotta di uno spazio, purché raggiunga uno spazio vuoto.

Tessera Salto

Quando un Tappo inizia il suo spostamento da una tessera Salto, può essere spostato su un qualsiasi numero di Tappi, purché avanzi rispettando la distanza totale e venga posizionato su uno spazio vuoto.

L'arte della creazione

Prima di scegliere le Creazioni durante la fase di preparazione, è possibile aggiungere alla partita una o entrambe le Creazioni nuove.

Abilità passive

Una delle nuove Creazioni introduce il concetto inedito di abilità passive. Le Creazioni dotate di abilità passive non attivano mai l'abilità, il che significa che ogni volta che la Creazione viene attivata, può essere soltanto spostata. Per questo motivo, le Creazioni con abilità passive non vengono mai capovolte perché non hanno un lato A riposo.

Ogni Creazione passiva detiene un'abilità che viene attivata in base a una specifica condizione e non in modo opzionale. È possibile utilizzare un'abilità passiva più volte durante lo stesso turno.

La Farfalla **può** copiare un'abilità passiva che avrà effetto su di essa fino alla fine del turno attuale.

Abilità della Talpa

Sposta la Talpa su uno spazio vuoto qualsiasi della plancia che si trova ortogonalmente adiacente all'ultima Creazione amica e che **non** è ortogonalmente adiacente alle Creazioni nemiche.

Abilità passiva della Lumaca

Ogni spazio adiacente ortogonalmente alla Lumaca è considerato scivoloso. Una Creazione spostata su uno spazio scivoloso deve avanzare nella stessa direzione finché non raggiunge il primo spazio non scivoloso. Se il primo spazio non scivoloso è occupato, si ferma sull'ultimo spazio scivoloso. Questo consente di spostare una Creazione fuori dalla plancia. Gli spazi scivolosi non hanno alcun effetto sulle abilità della Creazione. Gli spazi agli angoli non possono mai diventare scivolosi.

Gatti in combo

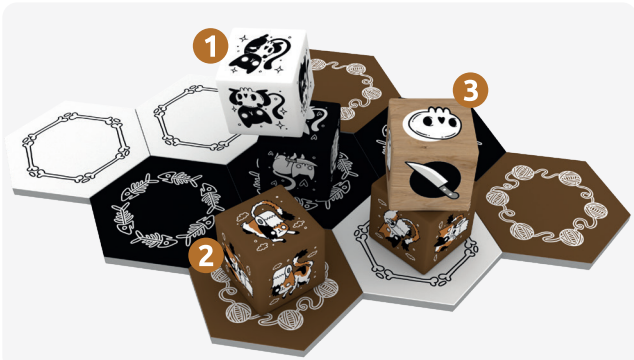
Questi due moduli possono essere usati insieme o separatamente.

Cubo Prezioso

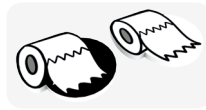
Durante la fase di preparazione, prima di posizionare i Cubi, sostituite uno dei Cubi Gattino neutrali con il Cubo Prezioso. Quando il Cubo Prezioso viene posizionato durante la fase di preparazione, deve essere visibile il lato neutrale (carta igienica).

Ogni volta che un giocatore sposta il Cubo Prezioso, deve sceglierne l'orientamento in modo da rendere visibile il lato con il teschio il coltello, o la carta igienica.

Il Cubo Prezioso viene considerato come un Cubo Gattino del colore corrispondente al lato rivolto verso l'alto. Questo significa che il lato rivolto verso l'alto del Cubo Prezioso non può essere quello corrispondente a un Gattino direttamente sotto o sopra di esso.



Carta igienica



Durante la fase di preparazione, ogni giocatore prende il segnalino Carta igienica che corrisponde al colore dei suoi Cubi Gattino.

Una volta per partita, ciascun giocatore può posizionare il suo segnalino Carta igienica **anziché** spostare o posizionare Cubi Gattino. Il Segnalino Carta igienica deve essere posizionato su uno spazio vuoto corrispondente al colore di quel segnalino. Una volta posizionato, non è possibile spostare il Segnalino Carta igienica in alcun modo fino al termine della partita. Gli spazi occupati da un Segnalino Carta igienica sono considerati **inesistenti**, il che significa che non è possibile posizionare su di essi altri Cubi e un giocatore può vincere la partita controllando tutti e due gli spazi rimanenti di quel colore.

In cerca di luce

È possibile aumentare la difficoltà del gioco aggiungendo la creatura magica Rho. Durante la fase di preparazione, posizionate Rho sullo spazio vuoto creato dopo l'azione iniziale del primo giocatore.

È possibile ruotare o far avanzare i Cubi sullo spazio di Rho. Quando ciò avviene, Rho deve essere posizionato sullo spazio vuoto precedentemente creato durante lo spostamento del Cubo. Poi, il giocatore attuale può usare le abilità magiche di Rho per ruotare 1 Cubo qualsiasi che si trova ortogonalmente adiacente rispetto a Rho. Quando un Cubo viene ruotato, il giocatore lo controlla in modo che il lato rivolto verso l'alto sia mantenuto tale, ma può ruotarlo fino a un massimo di tre volte in senso orario o antiorario.

È possibile spostare Rho più volte durante lo stesso turno.

Regolamento digitale

Il regolamento digitale è disponibile sul sito thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games. Tutti i diritti sono riservati.